



PENGEMBANGAN LAGU *ALPHABET SHAPE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL BENTUK HURUF

Osie Kana Hestia Marta*, Dewi Komalasari, Rachma Hasibuan, Melia Dwi Widayanti
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Corresponding author: osie.20048@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Mengenal bentuk huruf merupakan dasar dari kegiatan membaca, sehingga dibutuhkan adanya media untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan keefektifan produk lagu *Alphabet Shape*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini yaitu 30 anak kelompok B di TK SAIM Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan data dianalisis menggunakan rumus *Mann-Whitney U Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan produk lagu *Alphabet Shape* yang divalidasi oleh ahli materi mendapatkan hasil 87% dan validasi oleh ahli media mendapatkan hasil 92%, sehingga dapat disimpulkan bahwa lagu *Alphabet Shape* sangat layak untuk diimplementasikan kepada anak usia 5-6 tahun. Hasil uji *Mann-Whitney U Test* menunjukkan bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $<0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka produk lagu *Alphabet Shape* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk huruf pada anak usia dini. Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dalam mengembangkan lagu untuk anak usia dini harus memerhatikan ketukan irama, lirik, dan nada lagu agar mudah bagi anak untuk menghafal lirik dan memahami materi yang ingin disampaikan dalam lagu tersebut.

Kata Kunci: lagu *Alphabet Shape*; bentuk huruf; anak 5-6 tahun

ABSTRACT

*Recognizing letter shapes was the basis of reading, so there's a need for a media to improve the skill. This research aimed to see the development, feasibility and effectiveness of Alphabet Shape song. This research used research and development method with ADDIE model. The subjects in this research were 30 group B children at SAIM Surabaya Kindergarten. The data collection technique used was observation and the data was analyzed using the Mann-Whitney U Test. The results showed the feasibility of the Alphabet Shape song which was validated by material experts with 87% score and 92% score by media, so it can be concluded that Alphabet Shape song was suitable to be implemented for children aged 5-6 years. The results of the Mann-Whitney U Test showed that *Asymp. Sig. (2-tailed)* is $<0.001 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. In conclusion, the Alphabet Shape song was effective in improving the ability to recognize letter shapes in young children. Suggestions for future researchers are that when developing songs for young children, it is important to pay attention to rhythm, lyrics and tone of the song to be easy for children to memorize and understand.*

Keywords: *Alphabet Shape song; letter shape; children aged 5-6 years*

PENDAHULUAN

Sangat penting bagi orang tua untuk memberikan stimulasi bahasa sejak anak berusia dini. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat (Riyanti, 2020) bahwa bahasa digunakan sebagai sistem lambang bunyi, ujaran, dan simbol-simbol untuk berkomunikasi yang mencakup daya cipta dan aturan. Tanpa adanya bahasa, komunikasi tidak akan berjalan dengan baik dan tidak ada pula proses interaksi sosial. Bahasa penting bagi anak sebagai metode mengekspresikan diri untuk menyampaikan perasaannya kepada orang lain. Bahasa merupakan sistem komunikasi yang terdiri dari bahasa lisan, membaca, dan menulis. Selaras dengan pendapat Bromley (Ningsih et al., 2023) bahwa bahasa terdiri dari dua simbol, yaitu: simbol visual yang dapat dilihat, dibaca, dan ditulis; serta simbol verbal yang meliputi pendengaran dan pengucapan. Pada simbol visual berkaitan erat dengan huruf yang menjadi simbol pada bahasa itu sendiri.

Mengenal bentuk huruf merupakan dasar dari kegiatan membaca. Penting bagi orang tua dan guru untuk memberikan stimulasi pengenalan bentuk huruf pada anak sehingga dapat digunakan sebagai bekal menuju jenjang pendidikan berikutnya. Didukung dengan pendapat Sungkowati (Kurniasih, 2022) bahwa terdapat karakteristik kemampuan dasar pramembaca pada anak, yaitu kemampuan membedakan bentuk huruf secara visual dan kemampuan untuk membedakan bunyi huruf. Selain itu, pada capaian pembelajaran kurikulum merdeka fase fondasi dalam elemen dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni disebutkan bahwa pada rentang usia 3-6 tahun anak dapat menunjukkan minat, kegemaran, dan partisipasi dalam kegiatan pramembaca. Kegiatan pramembaca yaitu *letter knowledge* (membedakan bentuk huruf) pada Permendikbudristek nomor 7 Tahun 2022 disebutkan bahwa ruang lingkup materi dalam aspek dasar literasi yang harus dicapai oleh anak usia dini yaitu memiliki kesadaran alfabet dan fonemik serta mengetahui hubungan antara visual dan suara dalam berbagai metode dengan simbol alfabetis. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun memiliki beberapa indikator, yaitu anak dapat menyebutkan nama huruf dan anak dapat menunjukkan bentuk huruf.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada kelompok TK B di salah satu TK di kota Surabaya, 15 dari 30 anak belum dapat menyebutkan beberapa simbol-simbol huruf. Hal itu dibuktikan ketika dalam kegiatan tes menunjuk simbol huruf, anak-anak masih terbalik dalam menunjukkan huruf, seperti b menjadi d; i menjadi l; dan u menjadi v. Pada penelitian awal tersebut ditemukan kesimpulan bahwa secara spesifik, beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama (b, d, p, q, i, l, m, n, u, v). Didukung dengan penuturan dari Ustadzah TK B bahwa beberapa anak masih kesulitan dalam membedakan bentuk huruf. Beberapa kegiatan dan metode pembelajaran sudah diimplementasikan oleh guru untuk menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf seperti, mencocok simbol huruf, meraba huruf, dan mewarnai bentuk huruf. Dari stimulasi-stimulasi tersebut diketahui bahwa beberapa anak tetap kesulitan dalam mengenal huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama. Hal itu dikarenakan pemberian stimulasi yang belum optimal. (Marlisa, 2016) mengemukakan bahwa anak memulai belajar mengenal huruf dengan mencoret-coret garis-garis horizontal, kemudian berkembang menjadi sebuah huruf untuk selanjutnya dirangkai menjadi sebuah kata.

Penting bagi seorang pendidik untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Anak akan terlibat secara aktif apabila suasana pembelajaran berkesan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Guru dapat menggunakan metode yang dekat dengan lingkungan anak usia dini, yaitu gerak dan lagu. Melalui metode ini anak akan terlibat aktif dengan lirik lagu, irama, dan gerakan sederhana di dalamnya. Sehingga tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan dapat dengan mudah terekam dalam memori anak. Gerak dan lagu adalah metode yang ideal bagi anak usia dini untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan sebagai alat peraga yang paling tepat untuk mengajarkan bahasa kepada anak usia dini. Didukung dengan pernyataan (Lubis et al., 2023) bahwa sejak dalam kandungan bayi sudah bisa mendengarkan bunyi-bunyian termasuk musik. Hal itu memiliki dampak yang besar terhadap kecerdasan anak. Gerak merupakan metode untuk mengekspresikan diri dan mengalihkan rasa marah, sedih, dan takut. Ketika suatu gerak dipadukan dengan lagu, anak akan dengan mudah mengingat. Selain itu, kegiatan gerak dan lagu juga memiliki beberapa kelebihan, yaitu mudah untuk diimplementasikan, tidak memerlukan banyak biaya,

dan pesan yang ingin disampaikan mudah diingat oleh anak, bahkan terdapat beberapa lagu yang dapat membangkitkan semangat. Selaras dengan pendapat (Fadilah et al., 2023) bahwa anak akan lebih mudah memaknai pembelajaran ketika perasaan anak sedang senang. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan gerak dan lagu anak bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengingat pesan yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan dan kajian di atas, peneliti tergerak untuk mengembangkan lagu *Alphabet Shape* yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun. Pada pengembangan lagu *Alphabet Shape*, inovasi yang akan dikembangkan adalah lirik lagu dibuat merujuk pada bentuk penulisan huruf b, d, i, l, m, n, p, q, u, v dengan diiringi gerakan tubuh dan gerak jari yang menggambarkan bentuk huruf. Melalui latihan membuat bentuk huruf dengan jari, anak akan menelusuri setiap sisi jari untuk kemudian diamati bentuknya secara menyeluruh, sehingga anak dapat mengimplementasikan dengan menulis bentuk huruf.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan produk, salah satunya produk gerak dan lagu *Alphabet Shape*. Pada penelitian ini terdapat 5 tahapan pengembangan, yaitu: (1) *analyze* (analisis), menganalisis permasalahan dan kebutuhan yang ada di lapangan; (2) *design* (desain), merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi, selanjutnya menyusun produk sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis; (3) *development* (pengembangan), mengembangkan produk lagu *Alphabet Shape* yang sudah didesain sesuai dengan tujuan dan kebutuhan; (4) *Implementation* (implementasi), menggunakan lagu *Alphabet Shape* dalam kegiatan pembelajaran; dan (5) *evaluation* (evaluasi), evaluasi akan dilaksanakan setelah peneliti menyelesaikan setiap tahapan agar dapat menghasilkan produk yang layak untuk dijadikan media pembelajaran (Safitri & Aziz, 2022).

Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimental dengan desain *pre-test post-test nonequivalent control group*. Desain diimplementasikan dengan membandingkan efektivitas lagu *Alphabet Shape* melalui *pre-test* (sebelum diberi perlakuan) dan *post-test* (setelah diberi perlakuan) untuk melihat perbedaan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf. Pada penelitian ini, teknik pengambilan data yang digunakan adalah teknik observasi. Peneliti melakukan pengamatan kepada anak menggunakan lembar observasi berupa *rating scale*.

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah 30 anak di TK SAIM Surabaya yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol (diberi perlakuan media dari guru) dan kelompok eksperimen (diberikan perlakuan lagu *Alphabet Shape* oleh guru). Penelitian ini menggunakan teknik analisis nonparametrik, dengan uji *Mann-Whitney U Test* menggunakan SPSS. Uji *Mann-Whitney U Test* digunakan untuk melihat adakah perbedaan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan lagu *Alphabet Shape*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis permasalahan, ditemukan adanya permasalahan yang dihadapi anak pada kelompok B di TK SAIM Surabaya yaitu kurangnya kemampuan

dalam mengenal huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama (b, d, i, l, p, q, m, n, u, v). Mengenal bentuk huruf adalah tahapan awal bagi anak sebelum belajar membaca, sehingga penting bagi anak usia 5-6 tahun untuk memiliki kemampuan mengenal bentuk huruf. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf dapat menghambat prestasi belajarnya. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan penggunaan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak. Hasil observasi di TK SAIM Surabaya menunjukkan bahwa guru belum memiliki kegiatan pembelajaran yang berbasis audio-visual dan kinestetik untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf. Kurangnya stimulasi yang bervariasi dapat menjadi salah satu faktor tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Pengembangan gerak dan lagu *Alphabet Shape* dapat menjadi upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf secara spesifik yaitu huruf-huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama. Pengembangan gerak dan lagu *Alphabet Shape* dibuat sesuai dengan karakteristik anak sehingga lebih mudah untuk dipahami dan diimplementasikan oleh guru dalam pembelajaran.

Langkah pertama yang dilakukan untuk mengembangkan lagu *Alphabet Shape* adalah merancang materi, yaitu materi yang berkaitan dengan bentuk huruf. Isi materi dalam lirik lagu *Alphabet Shape* diperoleh dari beberapa referensi yang terpercaya. Materi tersebut diambil dari huruf-huruf alfabet. Selanjutnya yaitu mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama, seperti b, d, i, l, p, q, m, n, u, v.

Tahap selanjutnya adalah menentukan rancangan konsep lagu *Alphabet Shape*, yaitu dengan memerhatikan gerakan pengiring lagu, nada dan irama, pemilihan *platform* untuk mengunggah lagu *Alphabet Shape*, pengisi vokal, peraga, dan pemilihan latar belakang yang menarik disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Media lagu *Alphabet Shape* akan dibuat dengan menggunakan irama yang menyenangkan dan nada yang sederhana. Lirik pada lagu *Alphabet Shape* akan disesuaikan dengan bentuk penulisan huruf, seperti garis, lengkung, titik, dan sebagainya guna memudahkan anak dalam mengimajinasikan bentuk huruf. Lagu *Alphabet Shape* akan dikemas menggunakan video yang dilengkapi dengan peraga untuk memperagakan bentuk huruf dengan gerakan jari, gambar huruf, dan lirik lagu. Selain itu, merancang panduan penerapan lagu *Alphabet Shape* guna memudahkan dalam mengimplementasikannya dan mencapai tujuan pembelajaran media lagu *Alphabet Shape*. Adapun isi dari panduan lagu *Alphabet Shape* yaitu, pengertian, tujuan, manfaat, dan cara penerapan video lagu *Alphabet Shape* kepada anak usia 5-6 tahun. Tujuan pembelajaran peneliti dalam pengembangan lagu *Alphabet Shape*, antara lain: (1) Anak dapat menunjukkan simbol huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama; dan (2) Anak dapat menyebutkan simbol huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama.

Pada tahap desain, disusun kebutuhan-kebutuhan untuk mengembangkan produk baik dari segi materi dan media. Kegiatan yang dilakukan dalam penyusunan instrumen materi adalah kejelasan lirik dalam lagu *Alphabet Shape*. Selain itu termasuk pula tujuan pembelajaran dan ketepatan penggunaan musik, irama, nada, dan gerakan dengan tujuan mengenalkan bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, penyusunan instrumen dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu kemenarikan visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian video dengan dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap *development*, peneliti akan merealisasikan produk yang telah dirancang. Berikut beberapa langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan:

(1) Membuat lirik lagu yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yaitu mengenalkan huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama secara spesifik, (b, d, i, l, m, n, p, q, u, v); (2) Mengembangkan lagu *Alphabet Shape* dalam bentuk instrumen oleh komposer sesuai dengan not angka dan lirik yang sudah dibuat; (3) Mengisi suara vokal pada lagu *Alphabet Shape* menggunakan aplikasi perekam suara; (4) Rekaman gerakan lagu *Alphabet Shape* dengan menggunakan *handphone*; (5) Mengedit video di aplikasi *capcut* dengan menyatukan hasil rekaman gerakan yang berformat mp4 dan instrumen lagu *Alphabet Shape* yang sudah diisi vokal dengan format mp3. Kemudian diedit dengan menghapus latar belakang video, dan memasukkan latar belakang dengan foto yang sudah diunduh di *pinterest*. Selanjutnya, menambahkan keterangan lirik lagu di bagian bawah video serta simbol huruf di sisi kanan video; dan (6) Uji kelayakan oleh ahli.

Pengembangan lagu *Alphabet Shape* divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan perolehan nilai persentase keseluruhan validasi para ahli yang dijabarkan di atas, nilai yang didapatkan adalah 92,3% dan berada pada interval persentase $86\% \leq 100\%$. Sesuai dengan kategori tingkat penilaian, hasil penilaian validator terhadap gerak dan lagu *Alphabet Shape* termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak digunakan. Berikut adalah hasil validasi pengembangan lagu *Alphabet Shape* oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Kelayakan Media Lagu *Alphabet Shape*

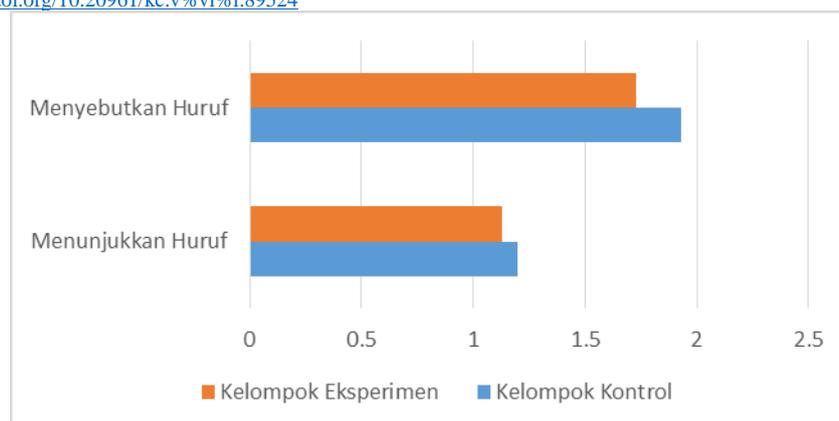
Validator	Persentase	Keterangan
Ahli materi	87%	Sangat baik
Ahli media	92%	Sangat baik

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai skor r hitung $> r$ tabel. Hal ini dapat diartikan bahwa dua instrumen yang ada dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas dengan 2 item pernyataan menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai skor *Alpha Cronbach* 1.000. Dengan demikian dapat diartikan bahwa instrumen yang digunakan sebagai lembar observasi dianggap reliabel karena mempunyai skor lebih tinggi dari 0,6.

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen

Item	r Hitung	r Tabel 5%	<i>Sig.</i>	Kriteria
1	1.000	0.707	< 0.001	Valid
2	1.000	0.707	< 0.001	Valid

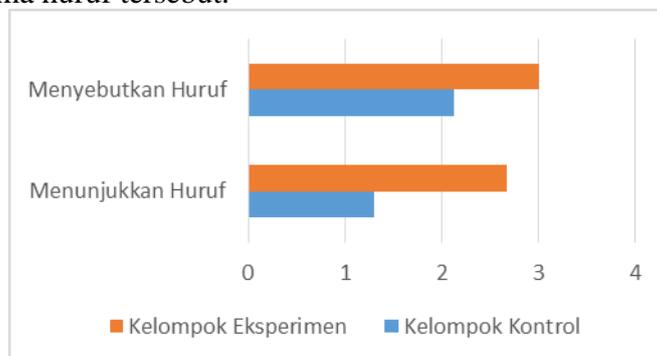
Tahap selanjutnya dilakukan *pre-test* kepada kelompok B yang berada pada usia 5-6 tahun di TK Saim Surabaya. Subjek terbagi dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). *Pre-test* dilakukan dengan memanggil anak maju ke depan satu persatu kemudian diminta untuk menunjukkan simbol huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama (b, d, i, l, p, q, m, n, u, v) dengan gerak jari. Selanjutnya, peneliti akan menunjukkan kartu huruf dan anak menyebutkan nama simbol huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama. Berikut merupakan hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.



Gambar 1. Hasil *Pre-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Pada tahap kedua, guru memberikan *treatment* kepada kelompok eksperimen yaitu dengan menggunakan gerak dan lagu *Alphabet Shape* yang juga ditampilkan dalam bentuk video. Sedangkan pada kelompok kontrol, guru memberikan *treatment* dengan kegiatan mencocok gambar huruf, mewarnai huruf, dan melengkapi bentuk huruf. Sebelum memulai kegiatan, guru menjelaskan kepada kelompok eksperimen bahwa akan mengajak anak-anak untuk melakukan gerak dan lagu *Alphabet Shape*. Guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai lagu *Alphabet Shape* dan melakukan tanya jawab dengan anak-anak mengenai huruf-huruf alfabet. Selanjutnya, guru meminta anak-anak untuk berdiri dan berbaris rapi kemudian bersama-sama melakukan gerak dan lagu *Alphabet Shape*. Pada kegiatan ini, guru berdiri di depan kelas dan video ditayangkan di TV besar kemudian anak-anak memerhatikan dan menirukan di belakang sedangkan peneliti berperan sebagai observan. Kegiatan gerak dan lagu *Alphabet Shape* dapat menarik perhatian anak. Hal tersebut terbukti dari antusias anak-anak untuk meminta mengulang-ulang kegiatan tersebut. Perlakuan dilakukan sebanyak tiga kali dengan proses kegiatan yang sama. Gerak dan lagu *Alphabet Shape* diulang-ulang sebanyak tiga sampai lima kali kemudian di akhir kegiatan guru akan melakukan tanya jawab kepada anak-anak sebagai bentuk *recalling* materi yang ada dalam lagu *Alphabet Shape*.

Pada tahap ketiga, peneliti menggunakan kegiatan *post-test* yang sama dengan kegiatan *pre-test* untuk mengukur keefektivitasan gerak dan lagu *Alphabet Shape* dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk huruf. Kegiatan yang dilakukan yaitu memanggil anak ke depan satu persatu dan meminta anak untuk menunjukkan bentuk huruf yang penulisannya hampir sama dengan gerakan jari. Setelah itu, peneliti menunjukkan beberapa huruf dan anak diminta untuk menyebutkan nama huruf tersebut.



Gambar 2. Hasil *Post-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kegiatan *post-test* dilakukan diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berdasarkan grafik di bawah, diketahui adanya peningkatan yang signifikan pada nilai *posttest* kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan gerak dan lagu *Alphabet Shape*, dengan nilai rata-rata $5,6 > 3,06$ daripada nilai *post-test* kelompok kontrol.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

	Kelompok	N	Mean	Sum
<i>Pre-test</i>	Kelompok eksperimen	15	14.33	215.00
	Kelompok kontrol	15	16.67	250.00
<i>Post-test</i>	Kelompok eksperimen	15	22.80	342.00
	Kelompok kontrol	15	8.20	123.00

Setelah melakukan tahapan pelaksanaan, hasil data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol dan eksperimen akan diolah untuk mengetahui keefektivitasan penerapan gerak dan lagu *Alphabet Shape* dalam pembelajaran. Aplikasi yang digunakan adalah SPSS 22 dengan rumus uji *Mann-Whitney U Test*. Dasar pengambilan keputusan uji *Mann-Whitney U Test* adalah jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig (2-tailed) < probabilitas 0,05* maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak dan sebaliknya.

Tabel 4. Hasil Analisis *Mann-Whitney U Test*

<i>Test Statistic</i>	<i>Score</i>	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	95.000	3.000
Wilcoxon W	215.000	123.000
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.443	< .001
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>	.486 ^b	< .001 ^b

Berdasarkan *output* perhitungan Uji *Mann-Whitney U Test* di atas, diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada data *pre-test* sebesar 0,443 atau $> 0,05$; sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada data *post-test* sebesar $< 0,001$ atau dapat diartikan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed) < 0,001 < 0,0; maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan pada penelitian ini adalah tidak ada perbedaan pada nilai *pre-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sedangkan pada nilai *post-test* terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan lagu *Alphabet Shape* efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf.*

Evaluasi formatif, adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan ADDIE, yang akan diuraikan sebagai berikut: (1) *Analyze*, evaluasi pada tahapan analisis adalah diperlukannya kegiatan gerak dan lagu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf; (2) *Design*, lirik lagu *Alphabet Shape* dibuat untuk mendeskripsikan bentuk penulisan huruf alfabet, sehingga lirik yang digunakan harus jelas, konkret dan tidak membuat rancu imajinasi anak terhadap bentuk huruf; (3) *Development*, revisi materi pada gerak dan lagu *Alphabet Shape* dilakukan sebanyak dua kali dan revisi pada video gerak dan lagu *Alphabet Shape* dilakukan sebanyak dua kali; (4) *Implementation*, anak harus diberikan jeda untuk beristirahat agar pembelajaran dapat kondusif dan materi dapat diterima anak dengan baik.

Selanjutnya evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui hasil akhir dari penelitian pengembangan. Kelebihan dari pengembangan gerak dan lagu *Alphabet Shape* adalah kegiatan disukai oleh anak dan tidak membosankan serta melibatkan

tiga aspek sekaligus, yaitu audio, visual, dan kinestetik. Selain itu, lirik lagu *Alphabet Shape* dibuat secara jelas dan konkret dalam mendeskripsikan bentuk huruf sehingga memudahkan anak dalam memahami bentuk huruf. Video gerak dan lagu *Alphabet Shape* dilengkapi oleh peraga, lirik lagu, dan bentuk huruf asli sehingga memudahkan guru dan anak untuk menirukan. Kekurangan dari pengembangan gerak dan lagu *Alphabet Shape* yaitu lirik lagu masih terbatas pada huruf-huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama, sehingga bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan gerak dan lagu alfabet yang lebih lengkap agar dapat digunakan anak untuk belajar bentuk huruf alfabet secara menyeluruh.

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa lagu *Alphabet Shape* yang dikemas melalui video dengan format mp4. Kegiatan ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal bentuk huruf. Hasil *treatment* dan perhitungan statistik menunjukkan bahwa penerapan kegiatan gerak dan lagu *Alphabet Shape* layak dan efektif untuk digunakan sebagai stimulasi terhadap anak usia 5-6 tahun dalam mengenal bentuk huruf di TK Saim Surabaya. Materi dalam gerak dan lagu *Alphabet Shape* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan anak dalam mengenal bentuk huruf, khususnya huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama. Didukung oleh Rose and Nichol dalam (Sope et al., 2023) bahwa gerak dan lagu dapat diimplementasikan pada semua gaya belajar karena melibatkan indra pendengaran, penglihatan, dan wicara sehingga dapat menguatkan memori anak. Hal itu dibuktikan melalui media video gerak dan lagu *Alphabet Shape*, anak menjadi tertarik untuk belajar mengenal bentuk huruf karena kegiatan gerak dan lagu membuat anak antusias serta video yang meningkatkan motivasi anak dengan pemilihan warna, peraga, dan gambar huruf yang menarik.

Pada penelitian ini ditemukan adanya respon baik dari anak melalui penerapan gerak dan lagu *Alphabet Shape*. Gerak yang sederhana dan merujuk pada bentuk huruf memudahkan anak untuk mengikuti serta lirik lagu yang dibuat sesuai dengan bentuk penulisan huruf membuat anak mudah untuk mengimajinasikan bentuk huruf sehingga dalam video juga ditampilkan simbol huruf secara konkret. Melalui perlakuan lagu *Alphabet Shape* yang diberikan secara berulang dapat membuat anak menghafal materi yang disampaikan dalam lagu. Setelah penerapan gerak dan lagu *Alphabet Shape*, terdapat perubahan yang signifikan pada kemampuan bahasa anak, yaitu anak dapat menyebutkan nama huruf yang memiliki bentuk penulisan hampir sama secara mandiri dan sebagian besar anak juga dapat menunjukkan bentuk huruf menggunakan gerak jari secara mandiri. Sejalan dengan pendapat (Husna & Ma'ruf, 2019) bahwa gerak yang dipadukan dengan lagu dapat menjadi hal yang menarik bagi anak. Anak dapat berekspresi, sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan materi pelajaran lebih mudah diterima. Hal itu didukung oleh (Brewer, 2007) ketika pembelajaran menyenangkan anak dapat fokus menyimak sehingga dapat meningkatkan keberhasilan tujuan pembelajaran.

Mengenal bentuk huruf merupakan salah satu sistem simbol dalam bahasa yang digunakan untuk mentransfer informasi, sehingga penting bagi anak usia dini untuk mengenal bentuk huruf. Hal ini didukung oleh Hiebert, et al. (Brewer, 2007) yang menyatakan bahwa pada usia dini, perkembangan bahasa anak yaitu dapat mengenal hubungan suara dan bentuk huruf serta memahami bahwa tulisan memiliki makna saat diucapkan. (Sari et al., 2021) juga menyatakan bahwa pengenalan huruf pada anak usia dini sangat penting. Kemampuan mengenal huruf merupakan modal awal bagi anak untuk memiliki keterampilan membaca dan sebagai bekal melanjutkan pembelajaran ke jenjang akademik berikutnya (Piasta, 2014). Sejalan dengan penelitian lain oleh Ehri & McCormick dalam Waskita et al. (2023) bahwa anak perlu

mengetahui dan memahami huruf alfabet untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan handal. Mengenal huruf merupakan komponen dasar yang harus dimiliki anak usia dini. Proses pembelajaran mengenal huruf pada anak akan berhasil apabila menggunakan kegiatan, media, pendekatan, dan strategi yang sesuai.

SIMPULAN

Pengembangan lagu *Alphabet Shape* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun dibuat sesuai dengan tahapan-tahapan dalam pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan lapangan, selanjutnya produk dirancang pada tahap desain untuk kemudian direalisasikan pada tahap pengembangan. Setelah itu, produk akan diuji kelayakan dan diimplementasikan di lapangan guna mengetahui keefektifan produk lagu *Alphabet Shape*. Tahapan terakhir yaitu evaluasi produk. Bagi peneliti selanjutnya, untuk mengembangkan lagu bagi anak usia dini perlu memerhatikan beberapa aspek, yaitu pola irama, lirik, dan ketukan nada yang harus dibuat sesederhana mungkin guna memudahkan anak dalam memahami dan mengingat.

Kelayakan lagu *Alphabet Shape* diketahui melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 87%, dan validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 92%. yang memperoleh persentase sebesar 92%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan lagu *Alphabet Shape* untuk mengenal bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Materi dalam produk gerak dan lagu *Alphabet Shape* untuk mengenalkan bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan indikator capaian perkembangan pada Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022 yaitu anak dapat menunjukkan dan menyebutkan bentuk huruf secara mandiri.

Keefektifan lagu *Alphabet Shape* dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan pada nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perhitungan keefektifan pengembangan produk menggunakan rumus *Mann-Whitney U Test* dengan nilai signifikansi pada kegiatan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar $<0,001$. Karena hasil signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga pengembangan produk gerak dan lagu *Alphabet Shape* dapat dikatakan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun yaitu menunjukkan dan menyebutkan bentuk huruf secara mandiri. Bagi peneliti selanjutnya, untuk mengembangkan lagu bagi anak usia dini perlu memerhatikan beberapa aspek, yaitu pola irama, lirik, dan ketukan nada yang harus dibuat sesederhana mungkin dengan pengulangan guna memudahkan anak dalam memahami dan mengingat lagu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Y. T., Syamsudin, M. A., & Ulansari, F. (2022). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 97–108. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.97-108>
- Anggraini, V., Yulsofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi PAnggraini, V., Yulsofriend, Y. and Yeni, I. (2019) ‘Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini’, *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), p. 73. doi: 10.30651/p. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*,

5(2), 73.

- Brewer, J. A. (2007). *Early Childhood Education. Introduction to Early Childhood Education: Preschool Through Primary Grades*. Boston: Pearson Education Inc.
- Dwi Ningsih, S., Khotimah, N., Hasibuan, R., & Komalasari, D. (2023). Pengembangan Media Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 3(3),331–341.
<https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/humaniora/article/view/433%0Ahttps://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/humaniora/article/download/433/375>
- Erika, E., Agrina, A., Novita, S., & Komariah, M. (2021). Tantangan Orang Tua Mendampingi Anak Usia 6-7 tahun Belajar di Rumah selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 252–260.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1225>
- Fadilah, S. N., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., & Maulidiyah, E. C. (2023). Pengembangan Buku Panduan “ Little Scientist ” Dalam Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Anak Usia 4-5 Tahun. 5(1), 80–91.
- Husna, L., & Ma’ruf, A. (2019). Implementasi Metode Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Dan Inggris (di Taman Kanak-kanak PesantrenAnak Sholeh Al-Ikhlâs Capang). *Mafhum*, 4(1), 43–60.
<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/mafhum/article/view/1611>
- Kurniasih, S. (2022). Pembelajaran Inovatif dengan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 87–96. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.1.87-96>
- Lubis, H. Z., Barus, N., Sitorus, M., & Chintya, R. (2023). *Pencapaian Pendidikan : Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Penelitian Volume 4 Edisi 3 November 2023 Laman Jurnal : http://pusdikra- publishing . com / index . php / jsr Seni Musik Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak di TK Alat komunikasi . 4(November), 32–39.*
- Marlisa, L. (2016). Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini Lusi Marlisa Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini. *Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 35–38. <https://core.ac.uk/download/pdf/230724812.pdf>
- Piasta, S. B. (2014). Moving to assessment-guided differentiated instruction to support young children’s alphabet knowledge. *Reading Teacher*, 68(3), 202–211.
<https://doi.org/10.1002/trtr.1316>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sari, N. R., Hayati, F., & Harfiandi. (2021). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di TK Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal IlmiahMahasiswa*,2(1),8.<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/306/140>
- Sope, Y., Mufida, A., & Harahap, F. (2023). *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Jejak Pustaka.
- Thosin Waskita, D., Widiana, Y., & Rakeyan Santang, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Permainan Domino Huruf Vokal. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1),60–69.<http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/Alkamil/article/view/420>